



GP 3713
6/2/99
JD

IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE

ATT'Y. DKT. : RM.HPN)
APPLICANT : Akira Osawa)
SERIAL NO. : 09/293,509)
FILED : April 15, 1999)
FOR : Gaming Machine)

RECEIVED

MAY 24 1999

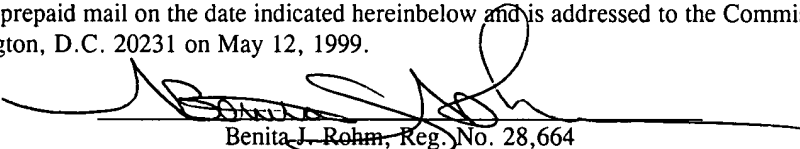
TECHNOLOGY CENTER 3700

Commissioner of Patents
and Trademarks
Washington, D.C. 20231

=====

CERTIFICATE OF MAILING

The undersigned hereby certifies that this correspondence is being deposited with the United States Postal Service as first class, postage prepaid mail on the date indicated hereinbelow and is addressed to the Commissioner of Patents and Trademarks, Washington, D.C. 20231 on May 12, 1999.


Benita J. Rohm, Reg. No. 28,664

=====

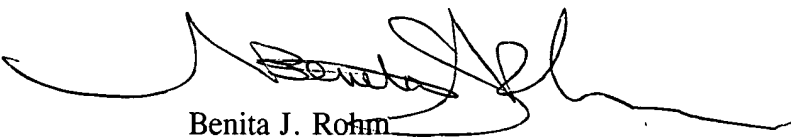
Claim of Priority Under 35 U.S.C. 119

S I R:

Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 on the basis of Japanese Application No. 10-104621 filed on April 15, 1998. A certified copy of Japanese Application No. 10-104621, as filed, is annexed hereto in order to perfect the claim.

Respectfully submitted,

Dated: May 12, 1999


Benita J. Rohm
Reg. No. 28,664
Rohm & Monsanto, P.L.C.
660 Woodward Avenue, Suite 1525
Detroit, MI 48226
(313) 965-1976



日本国特許庁
PATENT OFFICE
JAPANESE GOVERNMENT

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出願年月日
Date of Application:

1998年 4月15日

出願番号
Application Number:

平成10年特許願第104621号

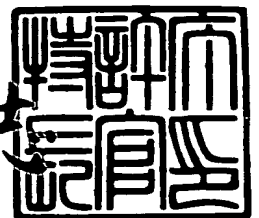
出願人
Applicant(s):

アルゼ株式会社

1999年 1月18日

特許庁長官
Commissioner,
Patent Office

伴佐山 建志



出証番号 出証特平10-3107645

【書類名】 特許願

【整理番号】 PHH97-92AR

【提出日】 平成10年 4月15日

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02
A63F 9/00

【発明の名称】 遊技機

【請求項の数】 13

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 - 1 - 25

【氏名】 大澤 章

【特許出願人】

【識別番号】 593075142

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代表者】 岡田 和生

【代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【連絡先】 03 - 5296 - 7448

【選任した代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 010906

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1
【物件名】 要約書 1
【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 遊技機

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、該可変表示装置の可変表示を制御する制御手段と、任意の画像を表示可能な表示手段とを具備し、該表示手段に表示される画像は、前記可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示であって、前記通常の遊技の結果が所定の入賞態様となったときに表示されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

請求項 1 記載の遊技機において、前記表示手段は、前記所定の入賞態様に対応したシンボル画像を、該シンボル画像の種類別に表示可能な表示画面を有し、前記可変表示の停止表示が前記所定の入賞態様となる毎に、該入賞態様に対応したシンボル画像を前記表示画面に表示することを特徴とする遊技機。

【請求項 3】

請求項 2 記載の遊技機において、前記表示画面に一度に表示される前記シンボル画像の数は、前記所定の入賞態様の種類によって異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 4】

請求項 3 記載の遊技機において、前記表示画面は前記シンボル画像の種類別に一定の表示領域を有し、該表示領域内で前記シンボル画像が横方向に連続表示するように構成していることを特徴とする遊技機。

【請求項 5】

請求項 4 記載の遊技機において、前記表示画面の表示が所定の条件を満たした時、遊技者に利益を与えることを特徴とする遊技機。

【請求項 6】

請求項 5 記載の遊技機において、前記所定の条件は、前記表示領域のいずれかがそこに表示される前記シンボル画像で埋まった状態になることであることを特徴とする遊技機。

【請求項 7】

請求項 6 記載の遊技機において、前記表示領域のいずれかを埋めたシンボル画像の種類によって遊技者に与える利益が異なることを特徴とする遊技機。

【請求項 8】

請求項 7 記載の遊技機において、前記表示画面が前記所定の条件を満たした後、前記制御手段は前記表示画面を初期画面に戻すリセット処理を行うことを特徴とする遊技機。

【請求項 9】

請求項 8 記載の遊技機において、前記リセット処理によって、前記表示領域のいずれかを埋めた前記シンボル画像を全て消去することを特徴とする遊技機。

【請求項 10】

請求項 8 記載の遊技機において、前記リセット処理によって、前記表示画面上の前記シンボル画像を全て消去することを特徴とする遊技機。

【請求項 11】

請求項 8 記載の遊技機において、前記制御手段は、前記表示領域のいずれかを埋めた前記シンボル画像を全て消去するリセット処理、又は前記表示画面上の前記シンボル画像を全て消去するリセット処理のどちらかを任意に選択することを特徴とする遊技機。

【請求項 13】

請求項 8 記載の遊技機において、前記表示手段は、二次遊技によって遊技者に与える利益配当数を前記シンボル画像の種類別に表示する利益配当表示部を有し、前記リセット処理後、前記表示領域内を埋めた前記シンボル画像の利益配当数について、倍増もしくは所定数を加算した利益配当数を前記利益配当表示部に表示することを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、この可変表示を制御するマイクロコンピュータ（以下、マイコンという）等の制御手段と

を備えたスロットマシン、パチスロ、ビデオポーカーその他の遊技機に関する。

【0002】

【従来の技術】

例えば、スロットマシン或いはパチスロと称される遊技機は、正面の表示窓内に複数の図柄（シンボル）を表わした回転リールを複数配列することで機械的に構成した可変表示装置、或いはリール上の図柄を画面に表示することで電氣的に構成した可変表示装置を有し、遊技者のスタート操作に応じて、制御手段が可変表示装置を駆動して各リールを回転させ、一定時間後自動的に或いは遊技者の停止操作により各リールの回転を順次停止させた時、表示窓内に現れた各リールの図柄が特定の組み合わせ（入賞図柄）になった場合にコイン等の遊技媒体を払い出すことで遊技者に利益を付与するもので、主にスロットマシンでは、遊技機の内部処理で入賞に当たった場合（具体的には、マイコンでの乱数抽出による抽選で当選したとき）には、回転しているリールが停止した時に入賞図柄を表示部の有効ライン上に揃うように構成している。

【0003】

しかし、遊技機の内部処理によって遊技の結果（勝敗）がすべて決定されてしまうと、遊技結果に遊技者の技量が反映せず、遊技自体も単調になるため、次のゲームに対する期待感を与えることができず飽きられやすいという問題が生ずる。

【0004】

そこで、このような遊技の問題点を解消すべく、可変表示装置とは別の表示装置（液晶ディスプレイ等）を設けることによりリールによる通常の遊技とは別の二次遊技を行うことが考えられ、例えば、3種類の特定の図柄について各特定の図柄が有効ライン上に現れる毎に液晶ディスプレイ上の各特定の図柄に対応した画像表示を右方向に移動させ、それら3種類の特定の図柄の間で画像表示の移動量（出現頻度）を競い、所定の位置まで移動すれば遊技者に利益を与えるような疑似レースゲームが知られている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上記公知のゲーム機においては、単に特定の図柄が有効ライン上に現れるだけで別遊技を進行させるので、通常遊技の結果に関係なく二次遊技が進行し、リールによる通常の遊技の入賞を狙う遊技者にとっては、気付かないうちに二次遊技が大きく変化しているということが考えられ、通常遊技と二次遊技の間に一体感を得られることができず、遊技に対する緊張感を高めるまでには至っていない。

【0006】

本発明の目的は、遊技に必要な図柄を表示する可変表示装置による通常遊技とは別の二次遊技を行うことにより遊技者の利益獲得の幅を広げると共に、通常遊技が入賞した場合の入賞態様に応じて二次遊技を変化させることにより、通常遊技の入賞を狙うときの緊張感を高め、更に次のゲームへの期待感を与えることができるような遊技機を提供することである。

【0007】

【課題を解決するため手段】

本発明の第1の態様は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置と、可変表示装置の可変表示を制御する制御手段と、任意の画像を表示可能な表示手段とを具備し、表示手段に表示される画像は、可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示であって、通常の遊技が所定の入賞態様となったときに表示することを特徴とする。

【0008】

二次遊技の例としては、表示手段において所定の図柄が複数個、所定方向に並ぶか或いは所定位置の全部に表示された時、上り（役成立）となって、所定の利益が遊技者に与えられるようなゲームが好適である。

【0009】

表示手段としては、液晶、CRT、LEDなどの電氣的表示装置、或いは従来のスロットマシン等で用いられている回転リール構造の機械的表示装置を使用できる。従って、表示手段で表示される画像には、これらの表示装置で表現できる種々の文字や図形、動画或いは光の点滅等、電氣的に表示されるもののほか、リールの表面に描かれた図柄、模様なども含まれる。

【0010】

第2の態様では、表示手段は、可変表示が停止した時の所定の入賞態様に対応したシンボル画像を、その種類別に表示可能な表示画面を有し、可変表示が停止して所定の入賞態様となる毎に、その入賞態様に対応したシンボル画像を表示画面に表示する。

【0011】

第3の態様では、表示画面に一度に表示されるシンボル画像の数は、入賞態様の種類によって異なる。

【0012】

第4の態様では、表示画面はシンボル画像の種類別に一定の表示領域を有しており、この表示領域内でシンボル画像が横方向に連続表示するように構成している。

【0013】

第5の態様では、表示画面の表示が所定の条件を満たした時、遊技者に利益を与えることとする。この所定の条件としては、表示領域のいずれかがそこに表示されるシンボル画像で埋まった状態になることである。

【0014】

第6の態様では、表示領域のいずれかを埋めたシンボル画像の種類によって遊技者に与える利益が異なることとする。

【0015】

第7の態様では、表示画面が上記所定の条件を満たした後、制御手段は表示画面を初期画面に戻すリセット処理を行う。このリセット処理には、表示領域のいずれかを埋めたシンボル画像を全て消去する個別消去方式、表示画面上のシンボル画像を全て消去する全消去方式、又は個別消去方式と全消去方式の両方式を併存させていずれかの方式を任意に選択する方式がある。

【0016】

第8の態様では、表示手段は、二次遊技によって遊技者に与える利益配当数をシンボル画像の種類別に表示する利益配当表示部を有し、上記リセット処理後、表示領域内を埋めたシンボル画像の利益配当数について、倍増もしくは所定数を

加算した利益配当数を利益配当表示部に表示する。

【0017】

【作用及び効果】

本発明の第1の態様によれば、遊技時には、制御手段が可変表示装置の可変表示を制御する。そして、可変表示の停止時に表示される図柄により、遊技結果が入賞あるいは非入賞（いわゆる「ハズレ」）となって現れる。表示手段では、このような可変表示装置による通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示を行うが、その表示は可変表示の停止時に所定の入賞態様となったときに表示される。従って、遊技者にとっては、可変表示装置による通常の遊技の他に二次遊技の機会が与えられ、また表示手段は、通常遊技の結果が所定の入賞態様であるときに二次遊技に必要な表示を行うので、所定の入賞態様について、その過去の履歴を知ることができる。

【0018】

第2の態様によれば、表示手段は、可変表示が停止した時の所定の入賞態様に対応したシンボル画像を、その種類別に表示可能な表示画面を有し、可変表示が停止して所定の入賞態様となる毎に、その入賞態様に対応したシンボル画像を表示画面に表示するので、可変表示装置での遊技結果に対応した二次遊技が可能となり、遊技者は、可変表示装置における通常の遊技で入賞を狙うに当たっては、二次遊技で有利となる入賞態様で停止するように可変表示を注目するようになる。また、遊技場側にとっても、特定の図柄の出現頻度の調整により、二次遊技の行われる頻度を容易に調整できる。

【0019】

第3の態様によれば、表示画面に一度に表示されるシンボル画像の数は、入賞態様の種類によって異なるので、可変表示装置での通常遊技の際に、表示画面に一度に表示されるシンボル画像の数が多いたる図柄の組合せによる入賞を狙うという楽しみが加わる。

【0020】

第4の態様によれば、表示画面はシンボル画像の種類別に一定の表示領域を有しており、この表示領域内でシンボル画像が横方向に連続表示するように構成し

、第5の態様によれば、表示画面の表示が所定の条件を満たした時、すなわち表示領域のいずれかがそこに表示されるシンボル画像で埋まった状態（二次遊技完成状態）になれば、遊技者に利益を与える。

【0021】

これにより、遊技者にとっては、表示領域の右端を“ゴール”として見立てて、各シンボル画像間でゴールを目指して競い合う「レースゲーム」のように、二次遊技を楽しむことができる。また、二次遊技には、上記のような「レースゲーム」のような要素を持つと共に、上記所定の入賞態様について過去の出現履歴をも表示するので、遊技者は、シンボル画像を表示している位置やその表示個数から、どの入賞態様が二次遊技の入賞に近いのか或いは遠いのかを容易に認識できる。

【0022】

従って、二次遊技が進行して、特定のシンボル画像について利益の得られる状態が近くなると、その特定のシンボル画像を表示させるべく通常遊技における停止図柄に対する期待感が高まる。

【0023】

第6の態様によれば、表示領域のいずれかを埋めたシンボル画像の種類によって遊技者に与える利益が異なるので、変化のある二次遊技を提供することができると共に、各図柄の出現頻度の調整により、二次遊技による利益配当を容易に調整することができる。

【0024】

第7の態様によれば、表示画面が上記所定の条件を満たした後、制御手段は表示画面を初期画面に戻すリセット処理を行う。このリセット処理が、表示領域のいずれかを埋めたシンボル画像を全て消去する個別消去方式の場合、遊技者は、消去されなかった他のシンボル画像が上記二次遊技完成状態まで近いときには、遊技者にとっては有利な状態であるため、二次遊技による利益の払出しがされた後であっても、次の利益獲得に期待を持続できる。

【0025】

上記リセット処理が、表示画面上のシンボル画像を全て消去する全消去方式の場合は、遊技者は、二次遊技完成状態になるまで遠いことがわかる。

【0026】

また、上記リセット処理を個別消去方式と全消去方式の両方式を併存させてい
ずれかの方式を任意に選択するようにすれば、遊技者は、二次遊技完成後、上記
の個別消去方式のように遊技者にとって有利な状態となるようリセット処理を
期待する。更に、各方式の出現頻度を調整することにより、二次遊技の進行とそ
の結果に変化を持たせることができる。

【0027】

第8の態様によれば、表示手段は、二次遊技によって遊技者に与える利益配当
数をシンボル画像の種類別に表示する利益配当表示部を有し、上記リセット処理
後、表示領域のいずれかを埋めたシンボル画像の利益配当数について、倍増もし
くは所定数を加算した利益配当数を利益配当表示部に表示する。これにより、遊
技者は、二次遊技完成後のリセット処理によってシンボル画像が消去されたとし
ても、二次遊技による利益配当が増加するので、次の利益獲得に期待を持続でき
る。

【0028】

更に、本発明によれば、通常の遊技において可変表示時に表示される二次遊技
に必要な図柄の出現頻度を調整することにより、遊技全体の入賞確率及び利益配
当を容易に調整することができる。

【0029】

【発明の実施の形態】

図1は、本発明の一実施例のスロットマシンの外観を示す斜視図である。この
スロットマシン1は、遊技媒体としてコイン、メダル又はトークンなどを用いて
遊技する遊技機であるが、以下ではコインを用いるものとして説明する。

【0030】

スロットマシン1の全体を形成しているキャビネット2の正面には、横に並ん
だ3つの表示窓3L, 3C, 3Rが設けられ、各表示窓の中央（入賞ライン14
上）及び上下のいずれかの位置に種々の図柄（シンボル）が表示される（図3参
照）。これらの図柄は、図2に示すように、表示窓3L, 3C, 3Rに対応して
キャビネット2の内部に配置した3つの回転リール4L, 4C, 4Rの円周面を

形成するシートの表面に描かれている。図 2 の例では、各シートの表面の長さ方向に 22 個の位置が設定され、所定の入賞態様となる図柄組合せを構成するシンボル“7”、“BAR”等、その他のシンボルが配置されると共に、偶数の位置は「ブランク」（空白）となっている。

【0031】

このようなシートを円周面に巻いた回転リールは、本発明の遊技機における可変表示装置を構成する変動表示部材の一例の機械的変動表示手段である。変動表示部材の他の例としては、CRT や液晶の表示画面に種々の図柄や画像を表示する電気的変動表示手段がある。

【0032】

上記キャビネット 2 の側面部には、遊技者の操作により上記リールを回転させるためのスタートレバー 5 が所定の角度範囲で回動自在に取り付けられている。

【0033】

キャビネット 2 の正面部の表示窓の下方中央には、本発明における表示手段の一例としての液晶表示器 6 が配置されている。この液晶表示器 6 の表示画面は、図 3 に示すように、横方向の 3 つのラインで画面を仕切ることにより縦に 3 分割表示するシンボル画像表示部 6 a とコイン配当表示部 6 b とを含んで形成されている。3 分割された各表示領域には、それぞれ独立した画像を表示し、表示すべき所定のシンボル画像が予め決められている。例えば、図 3 では、上段の表示領域 6 a1 には、シンボル画像“7”、中段の表示領域 6 a2 には、シンボル画像“3 BAR”、下段の表示領域 6 a3 には、シンボル画像“2 BAR”を表示するように構成している。また、コイン配当表示部 6 b には、各シンボル画像毎に対応したコイン配当数が各表示部 6 b1, 6 b2, 6 b3 に表示される。各シンボル画像は、後述のように、所定の条件により表示を開始される。そして、正面から見て左側から右側に向けてシンボル画像が連続表示され、3 つの表示領域 6 a1, 6 a2, 6 a3 のいずれかの表示領域をシンボル画像で埋めれば、遊技者に所定枚数のコインが払い出される（詳細は、後述する）。

【0034】

液晶表示器 6 の下方には、遊技媒体であるコイン（或いはメダル）を入れるコ

イン投入口 7、上記スタートレバー 5 の操作とは別に押しボタン操作で前記リールを始動するためのスピンスイッチ 8、1 回の押しボタン操作により、クレジットされているコインのうち 1 枚だけをゲームに賭けるための 1-BET スイッチ 9、1 回のゲームに賭けることが可能な最大枚数のコインを賭けるための最大 BET スイッチ 10、遊技者が獲得したコインのクレジット／払い出しを押しボタン操作で切り換える C/P スイッチ 11 が配置され、キャビネット 2 の正面下部には、C/P スイッチ 11 の切換えにより正面下部のコイン払出口 12 から払い出されるコインを貯めるコイン受け部 13 等が配置されている。

【0035】

図 4 は、スロットマシン 1 における遊技処理動作を制御する制御部と、これに電氣的に接続する周辺装置（アクチュエータ）とを含む回路構成を示す。

【0036】

この場合、制御手段は、マイコン 20 を主たる構成要素とし、これに乱数サンプリングのための回路を加えて構成されている。マイコン 20 は、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行う CPU 21 と、記憶手段である ROM 22 及び RAM 23 を含み、CPU 21 に、基準クロックパルスを発生するクロックパルス発生回路 24 及び分周器 25 と、サンプリングされる乱数を発生する乱数発生器 26 及び乱数サンプリング回路 27 とが接続されている。なお、乱数サンプリングのための手段として、マイコン 20 内で、すなわち CPU 21 の動作プログラム上で乱数サンプリングを実行するように構成してもよい。その場合、乱数発生器 26 及び乱数サンプリング回路 27 は省略可能であり、或いは、乱数サンプリング動作のバックアップ用として残しておくことも可能である。

【0037】

マイコン 20 の ROM 22 には、スロットマシンの遊技制御のほか、後述の複数の表示画像を液晶表示器 6 の画面に表示する処理を実行するために必要な情報やデータが格納されている。

【0038】

図 4 の回路において、マイコン 20 からの制御信号により動作が制御される主要なアクチュエータとしては、前記リール 4L、4C、4R をそれぞれ回転駆動

するステッピングモータ 15 L, 15 C, 15 R と、遊技媒体のコインを収納するホッパー（払い出しのための駆動部を含む）30 と、前述の表示画面とがあり、それぞれモータ駆動回路 31、ホッパー駆動回路 32、液晶駆動回路 16 を介して CPU 21 の出力端に接続されている。これらの駆動回路は、CPU 21 から出力される駆動指令などの制御信号を受けて、各アクチュエータの動作を制御する。

【0039】

また、マイコン 20 が制御信号を発生するために必要な入力信号を発生する主な入力信号発生手段として、コイン投入口 7 に投入されたコインを検出するコインセンサ 7 S、スタートレバー 5 の操作を検出するスタートスイッチ 5 S、スピンスイッチ 8、1-BET スイッチ 9、最大 BET スイッチ 10、C/P スイッチ 11、可変表示装置のリール回転検出器からのパルス信号を受けて各リールの位置を検知するための信号を CPU 21 へ供給するリール位置検出回路 34、及び、ホッパー 30 から払い出されたコインを検出するコイン検出部 35 の計数値が指定された枚数データに達した時にコイン払出し完了を検知するための信号を CPU 21 へ供給する払出し完了信号回路 36 が、CPU 21 の入力端に接続されている。

【0040】

図 4 の回路において、乱数発生器 26 は、所定の数値範囲に属する乱数を発生し、サンプリング回路 27 は、スタートレバー 5 が操作された後、適当なタイミングで乱数サンプリングを行う。サンプリングされた乱数は、ROM 22 内の記憶部に格納されている予め定めた入賞領域に属しているか否かが判定され、入賞領域に属していれば「入賞リクエスト信号」を発生する。

【0041】

リール 4 L, 4 C, 4 R の回転が開始された後、ステッピングモータ 15 L, 15 C, 15 R の各々に供給される駆動パルス数が計数され、その計数値は RAM 23 の所定エリアに書き込まれる。リール 4 L, 4 C, 4 R からは各々の一回転毎にリセットパルスが得られ、これらのパルスはリール位置検出回路 35 を介して CPU 21 に入力される。CPU 21 は、こうして得られたリセットパル

スにより、RAM 23に格納した駆動パルス計数値を“0”にクリアする。これにより、RAM 23内には、各リール4 L, 4 C, 4 Rについて一回転の範囲内における回転位置に対応した計数値が格納される。

【0042】

上記のようなリール4 L, 4 C, 4 Rの回転位置と図柄とを対応づけるため、「図柄テーブル」がROM 22に格納されている。ROM 22には、「入賞図柄組合せテーブル」も格納されている。この入賞図柄組合せテーブルで、入賞となる図柄の組合せと、入賞のコイン配当枚数と、その入賞を表す入賞判定コードとが対応づけられる。入賞図柄組合せテーブルは、リール4 L, 4 C, 4 Rの制御を行っている時、及び全リール停止後の入賞確認を行う時に参照される。更に、ROM 22には、液晶表示器6に後述の二次遊技を行うための複数の表示画像データが格納されている。

【0043】

図5は、回転リール4 L, 4 C, 4 Rにおける通常のゲーム（一次遊技）及び液晶表示器6における通常のゲームとは別に行われるゲーム（二次遊技）についての動作の処理手順を示すフロー図である。図中ST1, ST2, … は、手順（ステップ）の番号を示す。

【0044】

この処理は、スロットマシン1の遊技制御手段であるマイコン20のCPU 21で実行されるが、液晶表示器6のような表示手段自体が表示制御部としてのCPUを備えた場合には、そのCPUが、遊技制御手段としてのCPU 21からの表示指令（例えば、入賞の種類又はハズレに対応した表示指令）に応じて表示画像を決定するようにしてもよい。

【0045】

図5において、初めに遊技機（スロットマシン1）の電源がオンで、遊技者が所定の操作をする、すなわち、コイン投入口7にコインを投入し（ST1）、1-BETスイッチ9又は最大BETスイッチ10の操作後スタートレバー5又はスピンスイッチ8を操作すると（ST2）、リール4 L, 4 C, 4 Rが回転して可変表示を開始する（ST3）。この時、乱数サンプリングにより抽出した乱数

に基づいて入賞／非入賞の判定及び停止図柄の決定をする（ST4）。そして、「入賞リクエスト信号」が発生したかどうかを判定し（ST5）、その判定結果に応じて、回転中のリール4L、4C、4Rの停止制御を行う。すなわち、「入賞リクエスト信号」が発生したときは、入賞となる図柄組合せを表示するように停止制御を行い（ST7）、「入賞リクエスト信号」が発生していなければ、「ハズレ」となる図柄組合せを表示するように停止制御を行う（ST6）。

【0046】

上記の処理において、ST3の可変表示は、CPU21がモータ駆動回路31に駆動信号を送り、ステッピングモータ15L、15C、15Rを駆動してリール4L、4C、4Rを回転することにより実現される。また、ST4の入賞判定は、適宜のタイミングで乱数発生器26から乱数をサンプリングし、抽出した乱数の値が予め定めた入賞領域に属しているか否かを判定することにより、実現される。そして、入賞と判定された場合には、CPU21は、入賞の種類に対応した図柄表示位置にリール4L、4C、4Rを停止制御する信号をモータ駆動回路31に送る。これにより、ST6又はST7の停止制御が実現される。CPU21は、入賞と判定した場合には、入賞の種類に対応したコイン払出し指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定枚数のコインの払出しを行う（ST8）。その際、コイン検出部35は、ホッパー30から払い出されるコインの枚数を計数し、その計数値が指定された枚数データに達した時点で、払出し完了信号回路36がCPU21に払い出し完了信号を入力する。これにより、CPU21は、ホッパー駆動回路32を介してホッパー30の駆動を停止し、コインの払い出し処理を終了する。

【0047】

また、CPU21は、「入賞リクエスト信号」が発生したとき（ST5で“YES”のとき）は、上記入賞判定によって決定した入賞態様が液晶表示器6における二次遊技用の入賞態様であるかどうかの判定を行う（ST9）。ここで、二次遊技は、各種入賞態様の内の所定の入賞態様（例えば“7-7-7”）が表示窓3L、3C、3Rの中央の入賞ライン14上に揃って入賞した場合にのみ行われ、図3のシンボル画像表示部6aの上段の表示領域6a1にリール図柄“7”と

同じシンボル画像“7”を1つ表示する。

【0048】

上記ST9の判定で二次遊技用の入賞態様でないと判定した場合は、二次遊技は行わず、ゲームを終了する。

【0049】

一方、ST9において入賞ライン14上に二次遊技用の入賞態様を表示すると判定したときは、シンボル画像表示部6aの所定の表示領域6a1、6a2、6a3に所定のシンボル画像を1つ表示する(ST10)。

【0050】

次に、二次遊技終了条件が達成されたかどうかを判定する(ST11)。二次遊技終了条件は、シンボル画像表示によって、シンボル画像表示部6aの3つの表示領域6a1、6a2、6a3のいずれか1つの表示領域がシンボル画像で埋まった（もはやシンボル画像を表示すべき領域がない）状態である。

【0051】

上記ST11の判定で“YES”であれば、コイン払出し指令信号をホッパー駆動回路32に供給してホッパー30から所定枚数のコインの払出しを行う(ST12)。ここで払い出されるコインの枚数は、一定数に固定してもよいが、図柄によって異ならせる（例えば、図3の例では、“7”で二次遊技を終了した場合は500枚、“3BAR”の場合は100枚、“2BAR”の場合は50枚）と、二次遊技の興趣が更に高められる。

【0052】

上記ST11の判定で“NO”であれば、このままゲームを終了する。

【0053】

コインの払い出し後、CPU21は、次に行われるゲームに備えるためのシンボル画像表示部6aのリセット処理を行って(ST13)、遊技終了となる。

【0054】

このリセット処理には、シンボル画像で埋め尽くされた表示領域におけるシンボル画像についてののみ消去する「個別消去方式」（図10参照、詳細は後述）と、表示領域に関係なく表示している全てのシンボル画像を消去する「全消去方式

」（図11参照、詳細は後述）の2種類がある。これら両方式について、乱数発生器26からの乱数サンプリングによってCPU21が任意にどちらかの方式を選択して、リセット処理を行う。もちろん、どちらか1つの方式に限定してもよい。また、上記リセット処理は遊技者の手動選択でも行えるように、別途操作部を設けてもよい。

【0055】

これら種々のリセット画面を任意に表示することにより、二次遊技において遊技状態が完成した後も、遊技者は次のゲームを開始するに当たって、有利なリセット画面が表示されるように期待感を持って臨むことができる。

【0056】

また、表示領域を埋めたシンボル画像については、このリセット処理後、コインの配当枚数を倍増または加算するようにしてもよい（図12、13参照、詳細は後述）。

【0057】

次に、前述のように表示窓3L、3C、3Rに表示される図柄と、液晶表示器6のシンボル画像表示部6aに表示されるシンボル画像について説明する。

【0058】

図6は、3つのリール4L、4C、4Rが回転を停止した時の状態を示す。この時、表示窓3L、3C、3R内において図柄“7”が入賞ライン14上に3つ揃って停止し、入賞態様を表示している。この入賞態様“7-7-7”は二次遊技用の入賞態様であり、シンボル画像表示部6aの上段の表示領域6a1に“7”のシンボル画像が1個表示される。

【0059】

図7は、表示窓3L、3C、3R内において図柄“3BAR”が入賞ライン14上に3つ揃って停止し、入賞態様を表示している状態を示す。この入賞態様“3BAR-3BAR-3BAR”も二次遊技用の入賞態様であり、シンボル画像表示部6aの中段の表示領域6a2に“3BAR”のシンボル画像が表示される。

【0060】

図8は、表示窓3L、3C、3R内において図柄“2BAR”が入賞ライン1

4 上に 3 つ揃って停止し、入賞態様を表示している状態を示す。この入賞態様 “2 BAR-2 BAR-2 BAR” も二次遊技用の入賞態様であり、シンボル画像表示部 6 a の下段の表示領域 6 a3 に “2 BAR” のシンボル画像が表示される。

【0061】

その後、3 つのリール 4 L, 4 C, 4 R が停止して二次遊技用の入賞態様が停止表示される毎に、その入賞態様に応じたシンボル画像表示部 6 a の所定の表示領域にシンボル画像が表示され、既に表示すべきシンボル画像が表示されているときは、そのシンボル画像の右隣に表示される。

【0062】

このように、各シンボル画像はシンボル画像表示部 6 a の所定の表示領域において横方向に並んでいくように連続表示され、いずれかのシンボル画像が所定個数を表示してその表示領域を埋め尽くしたら、二次遊技の入賞（ゴール）となり、所定枚数のコインが払い出される。コインの配当枚数は、液晶表示器 6 上のコイン配当表示部 6 b の各表示部 6 b1, 6 b2, 6 b3 に各シンボル画像に対応して表示され、図 8 では、“7” のコインの配当枚数が 500 枚であることを示す “500” がコイン配当表示部 6 b の上段の表示部 6 b1 に、“3 BAR” のコインの配当枚数が 100 枚であることを示す “100” がコイン配当表示部 6 b の中段の表示部 6 b2 に、“2 BAR” のコインの配当枚数が 50 枚であることを示す “50” がコイン配当表示部 6 b の下段の表示部 6 b3 に表示されている。

【0063】

図 9 では、表示窓 3 L, 3 C, 3 R 内において図柄 “3 BAR” が入賞ライン 14 上に 3 つ揃って停止して、シンボル画像表示部 6 a の中段の表示領域 6 a2 にシンボル画像 “3 BAR” が表示されたときに、表示領域 6 a2 がシンボル画像 “3 BAR” で埋め尽くされた状態を示している。この状態が二次遊技の入賞であり、この場合は、100 枚のコインが払い出される。

【0064】

このように、各シンボル画像がシンボル画像表示部 6 a を横方向に並んで表示されることによって、遊技者にとっては、表示領域の右端を “ゴール” として見立てて、各シンボル画像間でゴールを目指して競い合う「レースゲーム」のよう

に、二次遊技を楽しむことができる。

【0065】

また、二次遊技には、上記のような「レースゲーム」のような要素を持つと共に、今までの各入賞態様の出現履歴をも表示するので、遊技者は、どの入賞態様が二次遊技の入賞に近いか或いは遠いかを容易に認識できる。

【0066】

図10及び図11は、二次遊技入賞後に行われるリセット処理後のシンボル画像表示部6aを示す。

【0067】

図10は、リセット処理の一つの方式として「個別消去方式」を行った後のシンボル画像表示部6aを示す。この「個別消去方式」では、シンボル画像で埋め尽くされた表示領域のみの画像を全て消去する方式で、ここでは、前述した二次遊技の入賞例では、シンボル画像“3BAR”がシンボル画像表示部6aの中段の表示領域6a2を埋め尽くした場合であるので、リセット処理後のシンボル画像表示部6aは、中段の表示領域6a2のシンボル画像を全て消去した状態である。

【0068】

図11は、リセット処理の別の方式として「全消去方式」を行った後のシンボル画像表示部6aを示す。この「全消去方式」では、表示領域に関係なく二次遊技に入賞した時点で表示されている画像を全て消去する方式で、シンボル画像表示部6aには何も表示されていない。

【0069】

従って、図10に示すような「個別消去方式」によるリセット処理後では、シンボル画像“7”については既に多くのシンボル画像が表示されているので、たとえシンボル画像“3BAR”が全て消去されたとしても、2次遊技の入賞への期待感が維持されるが、図11に示すような「全消去方式」では、これまで表示されてきた各シンボル画像が一瞬にして消去されるので、遊技者の落胆感は大きい。

【0070】

このように、リセット処理の方式によって、遊技者に与える次のゲームへの期

待感が大きく変化するので、遊技全体としても変化に富んだゲーム展開が可能となる。

【0071】

図12は、前述したように、表示領域を埋めたシンボル画像について、リセット処理後にコインの配当枚数を倍増させる「倍配当方式」の場合における液晶表示器6の表示の変化を示す。

【0072】

図9に示すように、シンボル画像“3BAR”が表示領域6a2を埋め尽くした場合で、リセット処理（「個別消去方式」）後、液晶表示器6上のコイン配当表示部6bの中段の表示部（シンボル画像“3BAR”の配当表示部）6b2が“100”から倍の“200”に変化している。その後、表示領域6a2がシンボル画像“3BAR”で埋め尽くされてリセット処理を行う度に、“400”，“800”，…と変化していく。その他のシンボル画像についても同様に、シンボル画像“7”については、コイン配当表示部6bの上段の表示部6b1の表示が“500”，“1000”，…と変化し、“2BAR”については、コイン配当表示部6bの下段の表示部6b3の表示が“50”，“100”，…と変化する。

【0073】

図13は、表示領域を埋め尽くしたシンボル画像について、リセット処理後にコインの配当枚数に所定枚数を加算する「加算配当方式」の場合における液晶表示器6の表示を示す。

【0074】

ここでは、上記の図12の例と同様に、図9に示すシンボル画像“3BAR”で表示領域6a2が埋め尽くされた場合で、リセット処理（「個別消去方式」）後、液晶表示器6上のコイン配当表示部6bの中段の表示部6b2が“100”から“50”加算した“150”に変化している。その後、表示領域6a2がシンボル画像“3BAR”で埋め尽くされてリセット処理を行う度に、“200”，“250”，…と変化していく。その他のシンボル画像についても同様に、シンボル画像“7”については、コイン配当表示部6bの上段の表示部6b1の表示が“500”，“550”，…と変化し、シンボル画像“2BAR”については、コイン

配当表示部 6 b の上段の表示部 6 b3 の表示が “50”, “100”, … と変化する。

【0075】

このように、コイン配当表示部 6 b の各表示部 6 b1, 6 b2, 6 b3 に表示する配当数が、二次遊技の入賞毎に増えていくので、遊技者は、過去にどのシンボル画像が多く表示されたか（リールにおける通常遊技でどの入賞態様が多く出現したか）を容易に認識できる。すなわち、コイン配当表示部 6 b の表示で、各シンボル画像の履歴表示が可能となる。

【0076】

以上の「倍配当方式」または「加算配当方式」は、「全消去方式」によるリセット処理において適用してもよい。

【0077】

なお、上記配当枚数に予め上限を設け、遊技数を消化して上限値に達した場合は、配当表示部の値を初期値に戻すものとしてもよい。

【0078】

次に、二次遊技の別の例として、リールにおける通常遊技で所定の入賞態様が出現した場合に、シンボル画像表示部 6 a に一度に表示するシンボル画像の数を異ならせる場合について、図 14～図 18 を参照して説明する。図 14～図 18 は、いずれも、3 つのリールが停止したときの表示窓 3 L, 3 C, 3 R 内の表示態様と、その表示態様に対応したシンボル画像表示部 6 a のシンボル画像表示を示す。

【0079】

ここでは、図 2 に示す回転リール 4 L, 4 C, 4 R の円周面を形成するシートの表面に描かれているシンボルの代わりに、二次遊技専用のシンボルを配置して行う場合について述べる。

【0080】

例えば、図 2 に示すリールシート 4 C 及び 4 R 上にそれぞれ 2 つずつ配置されたシンボル “2BAR” のうちの 1 つについて、代わりに二次遊技専用のシンボル（後述の “ダブル 2BAR”）を 1 つずつ配置し、また、それぞれ 2 つずつ配

置されたシンボル“3BAR”のうちの1つについては、代わりに別の二次遊技専用のシンボル（後述の“トリプル3BAR”）を1つずつ配置する。さらに、リールシート4R上に2つ配置されたシンボル“7”のうちの1つについて、代わりに更に別の二次遊技専用のシンボル（後述の“ダブル7”）を1つ配置する。

【0081】

図14において、表示窓3R内の入賞ライン14上に上記二次遊技専用のシンボルである“ダブル2BAR”が表示され、表示窓3L、3C、3R内の入賞ライン14上に“2BAR-2BAR-ダブル2BAR”を表示している。すなわち、入賞ライン14上に“ダブル2BAR”を1つ含んで“2BAR”が揃っており、この場合は、図14に示すように、シンボル画像表示部6aの表示領域6a3に一度に表示されるシンボル画像の数を“2個”とする。また、“ダブル2BAR”を2つ含んで“2BAR”が揃った場合は、図15に示すように、シンボル画像表示部6aの表示領域6a3に一度に表示するシンボル画像の数を“4個”とする。すなわち、“ダブル2BAR”を含む数に2倍した個数のシンボル画像“2BAR”が表示される。

【0082】

この“2BAR”同様、“3BAR”及び“7”についても、所定の図柄を含んで入賞ライン14上に揃った場合に、シンボル画像表示部6aの各表示領域の表示領域6a1、6a2、6a3に一度に表示するシンボル画像の数を変化させる場合について、以下に述べる。

【0083】

図16においては、入賞ライン14上に上記二次遊技専用のシンボルである“トリプル3BAR”を1つ含んで“3BAR”が揃った“3BAR-3BAR-トリプル3BAR”を表示し、シンボル画像表示部6aの表示領域6a2にはシンボル画像“3BAR”が一度に“3個”表示される。また、“トリプル3BAR”を2つ含んで“3BAR”が揃った場合は、図17に示すように、シンボル画像表示部6aの表示領域6a2に一度に表示するシンボル画像の数を“6個”とする。すなわち、“トリプル3BAR”を含む数に3倍した個数のシンボル画像“

3BAR”が表示される。

【0084】

図18においては、入賞ライン14上に上記二次遊技専用のシンボルである“ダブル7”を1つ含んで“7”が揃った“7-7-ダブル7”を示し、シンボル画像表示部6aの表示領域6a1にはシンボル画像“7”が一度に“7個”表示する。すなわち、“ダブル7”を含む数に7倍した個数のシンボル画像“7”が表示される。

【0085】

以上のように、上記のシンボル“ダブル2BAR”、“トリプル3BAR”及び“ダブル7”のように通常の遊技における入賞とは関係のない、二次遊技において有利となる図柄をリール上に配置することにより、たとえ通常の遊技で入賞を逸したとしても、二次遊技での入賞に期待が持てるようになる。

【0086】

この他、上述の例において、通常の遊技での入賞とは関係ないとされる“ダブル2BAR”、“トリプル3BAR”、及び“ダブル7”等の各シンボルを、通常の遊技で生じる他のシンボルとの組合せ如何によって、通常の遊技での入賞に対応させた配当を発生させるものとしてもよい。

【0087】

また、一度に表示するシンボル画像の数を増やすことによって、二次遊技の進行を早め、二次遊技による入賞の頻度が高まるので、遊技者を飽きさせることなく、二次遊技に対する期待感を持続させることができる。さらに、通常の遊技における出現確率の低い入賞態様（例えば、“7-7-7”）について、一度に表示するシンボル画像の数を増やすことによって、遊技者の獲得できる利益の幅を広げることにもできる。

【0088】

上記実施例は、スロットマシンであるが、本発明は、可変表示装置でポーカー遊技を行うビデオポーカー（ゲーム機）にも適用できる。

【0089】

例えば、ポーカーゲームの上がりであるカード図柄の組合せ“スリーカード”

、“フルハウス”、“ストレートフラッシュ”等が可変表示部に表示されたとき、これらに対応して、上記シンボル画像表示部 6 a の各表示領域 6 a1, 6 a2, 6 a3に、シンボル画像 “2 BAR”、“3 BAR”、“7” 等を表示する。

【0090】

また、その他の所定のカード図柄の組合せが出れば、シンボル画像表示部 6 a の各表示領域 6 a1, 6 a2, 6 a3に一度に表示するシンボル画像の数を変化させるようにしてもよい。

【0091】

更に、二次遊技を行う条件として、通常のポーカーゲームにおける上がりとなるカード図柄の組合せを利用せずに、二次遊技用として特定のカード図柄の組合せを定めてもよい。

【0092】

以上のように、可変表示による通常の遊技とは別に設けた表示画面における二次遊技は常に可変表示での入賞態様がそのまま反映されるので、遊技全体としての興味が高まると共に、表示画面での二次遊技は、可変表示における過去の入賞態様の履歴表示と共に進行することも可能となり、遊技完成までが近いかな否かを知ることができる。また、どの入賞態様を表示すれば遊技が完成するのかが一目で分かるので、非常に高い期待感と緊張感を持って遊技に臨むことができる。

【0093】

以上のことから、遊技者は、二次遊技の進行に注目しながら通常の遊技の入賞を狙うこととなり、遊技の興を一層高めることができる。

【図面の簡単な説明】

【図 1】

本発明の実施例のスロットマシンの外観を示す斜視図。

【図 2】

可変表示装置を構成する回転リールの円周面に配置されるリールシート上の図柄配置の例を示す図。

【図 3】

可変表示装置と液晶表示器の外観を示す正面図。

【図 4】

図 1 のスロットマシンに用いられる回路構成を示すブロック図。

【図 5】

実施例の制御動作の一部を示すフローチャート。

【図 6】

可変表示停止時の図柄 “7” による入賞状態と、液晶表示器のシンボル画像表示部にシンボル画像 “7” を表示したところを示す図。

【図 7】

可変表示停止時の図柄 “3 BAR” による入賞状態と、液晶表示器のシンボル画像表示部にシンボル画像 “3 BAR” を表示したところを示す図。

【図 8】

可変表示停止時の図柄 “2 BAR” による入賞状態と、液晶表示器のシンボル画像表示部にシンボル画像 “2 BAR” を表示したところを示す図。

【図 9】

可変表示停止時の図柄 “3 BAR” による入賞状態と、液晶表示器のシンボル画像表示部がシンボル画像 “3 BAR” で埋まった状態を示す図。

【図 10】

液晶表示器における「個別消去方式」によるリセット画面を示す図。

【図 11】

液晶表示器における「全消去方式」によるリセット画面を示す図。

【図 12】

液晶表示器のコイン配当表示部におけるリセット処理後の「倍配当方式」による表示の変化を示す図。

【図 13】

液晶表示器 6 のコイン配当表示部におけるリセット処理後の「加算配当方式」による表示の変化を示す図。

【図 14】

入賞ライン上に “2 BAR-2 BAR-ダブル 2 BAR” を表示したときの、液晶表示器のシンボル画像表示部の表示を示す図。

【図15】

入賞ライン上に“2BAR-ダブル2BAR-ダブル2BAR”を表示したときの、液晶表示器のシンボル画像表示部の表示を示す図を示す図。

【図16】

入賞ライン上に“3BAR-3BAR-トリプル3BAR”を表示したときの、液晶表示器のシンボル画像表示部の表示を示す図を示す図。

【図17】

入賞ライン上に“3BAR-トリプル3BAR-トリプル3BAR”をしたときの、液晶表示器のシンボル画像表示部の表示を示す図を示す図を示す図。

【図18】

入賞ライン上に“7-7-ダブル7”をしたときの、液晶表示器のシンボル画像表示部の表示を示す図を示す図を示す図。

【符号の説明】

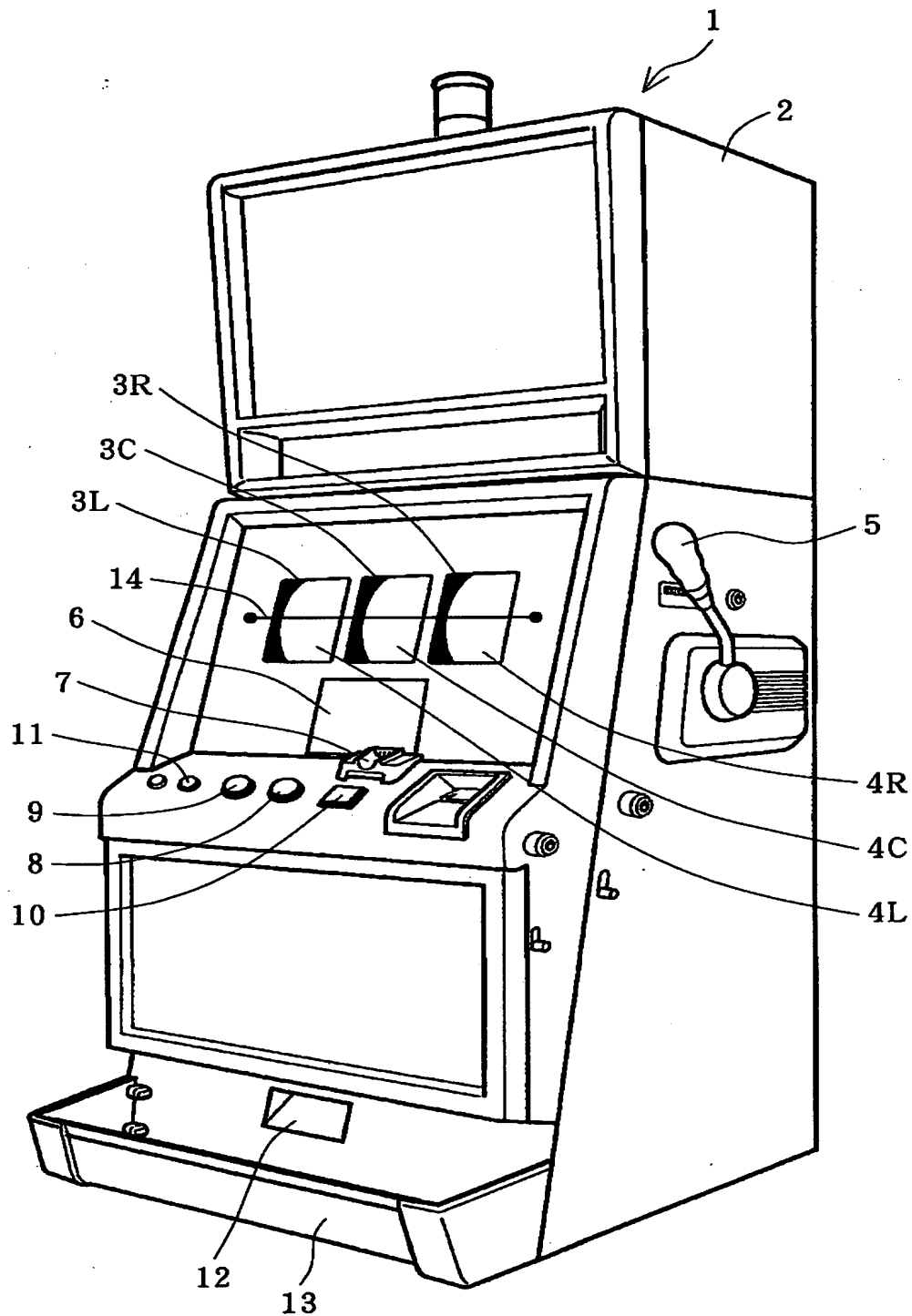
1…スロットマシン、2…キャビネット、3L, 3C, 3R…表示窓、4L, 4C, 4R…リール、5…スタートレバー、6…液晶表示器、6a…シンボル画像表示部、6b…コイン配当表示部、7…コイン投入口、8…スピンスイッチ、9…1-BETスイッチ9、10…最大BETスイッチ、11…C/Pスイッチ、12…コイン払出口、13…コイン受け部、14…入賞ライン、15L, 15C, 15R…ステッピングモータ、16…液晶駆動回路、20…マイコン、21…CPU、22…ROM22、23…RAM、24…クロックパルス発生回路、25…分周器、26…乱数発生器、27…乱数サンプリング回路、30…ホッパー、31…モータ駆動回路、32…ホッパー駆動回路、34…リール位置検出回路、35…コイン検出部、36…払出し完了信号回路。

【書類名】

図面

【図 1】

FIG. 1

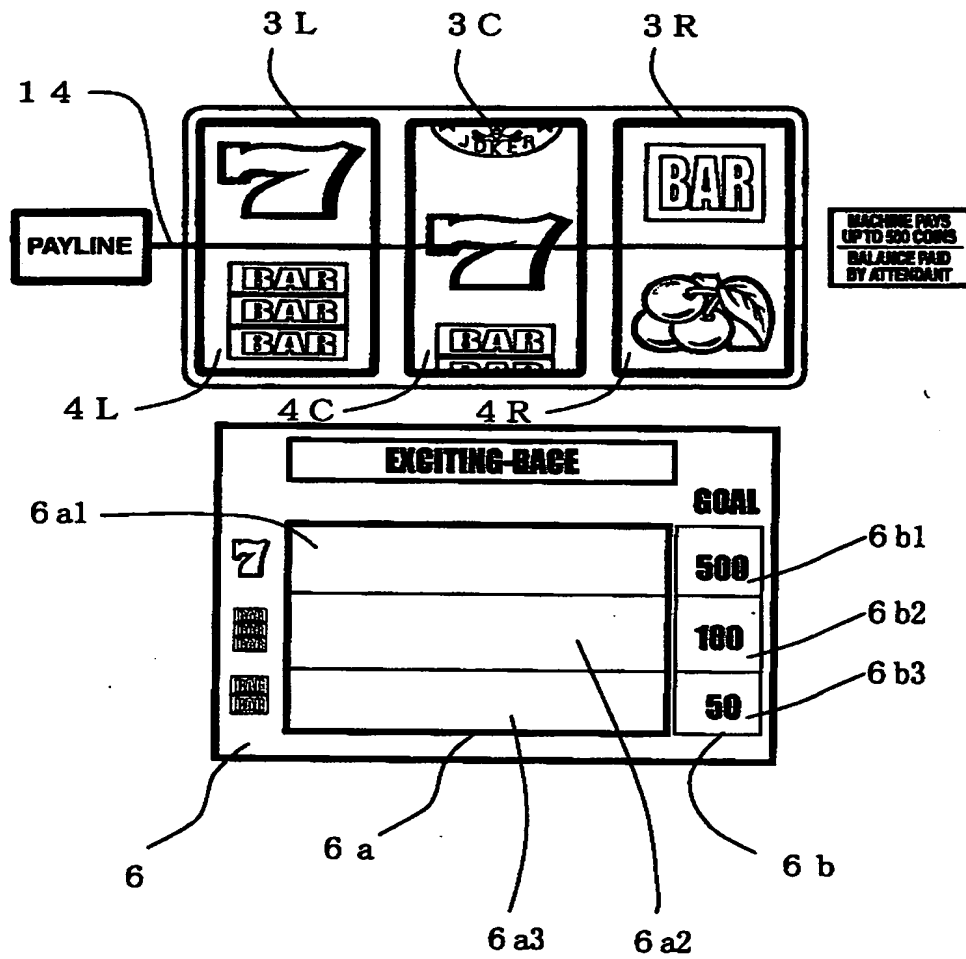


【図 2】
FIG. 2

	リール 4L	リール 4C	リール 4R
1	\$	\$	\$
2	7	7	7
3	7	7	7
4	BAR	BAR	BAR
5	BAR	BAR	BAR
6	BAR	BAR	BAR
7	BAR	BAR	BAR
8	BAR	BAR	BAR
9	BAR	BAR	BAR
10	BONUS ★ JOKER ★	BONUS ★ JOKER ★	BONUS ★ JOKER ★
11	BONUS ★ JOKER ★	BONUS ★ JOKER ★	BONUS ★ JOKER ★
12	7	7	7
13	7	7	7
14	7	7	7
15	BAR	BAR	BAR
16	BAR	BAR	BAR
17	BAR	BAR	BAR
18	BAR	BAR	BAR
19	BAR	BAR	BAR
20	BAR	BAR	BAR
21	BAR	BAR	BAR
22	BAR	BAR	BAR

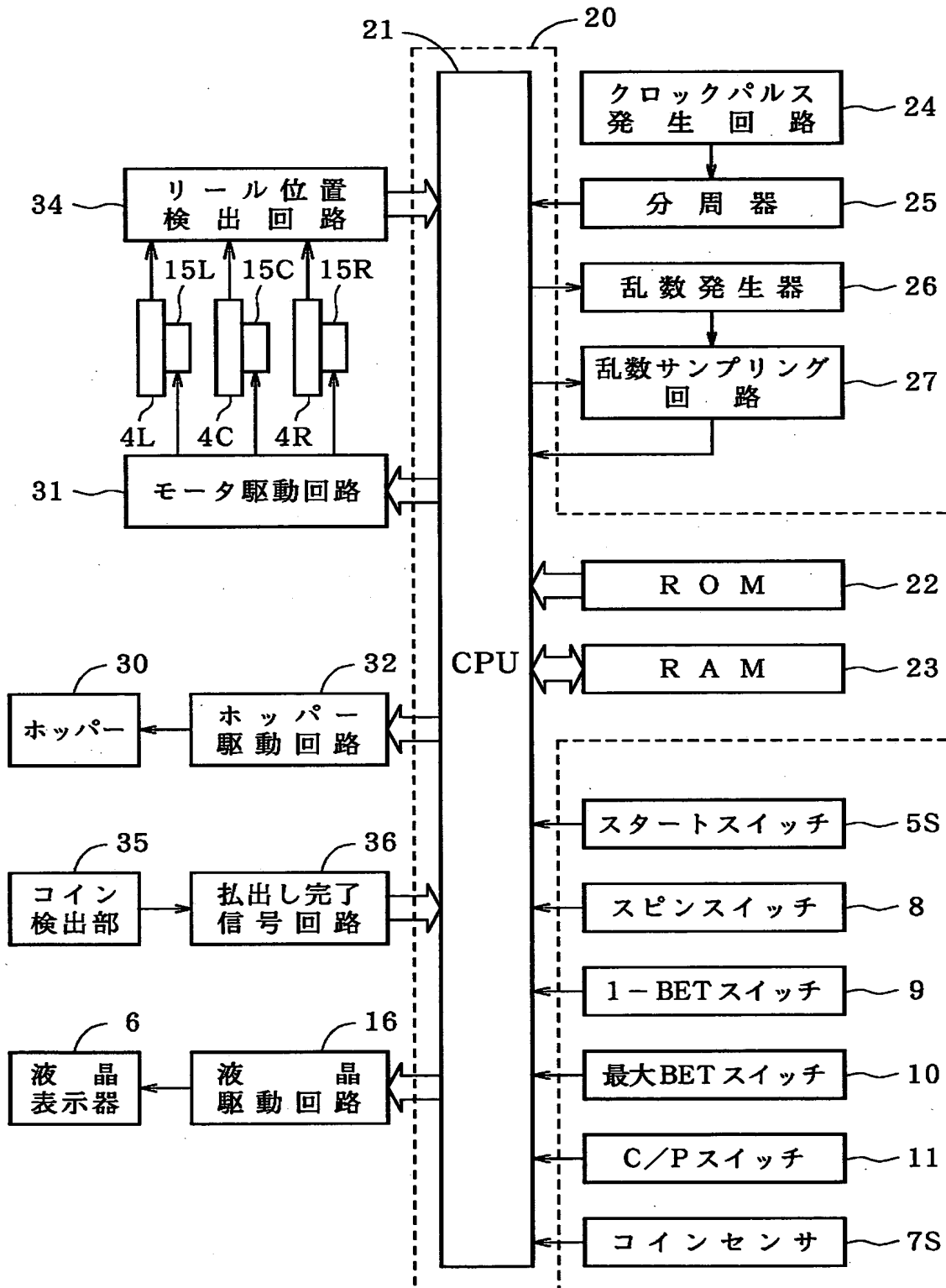
【図 3】

FIG.3



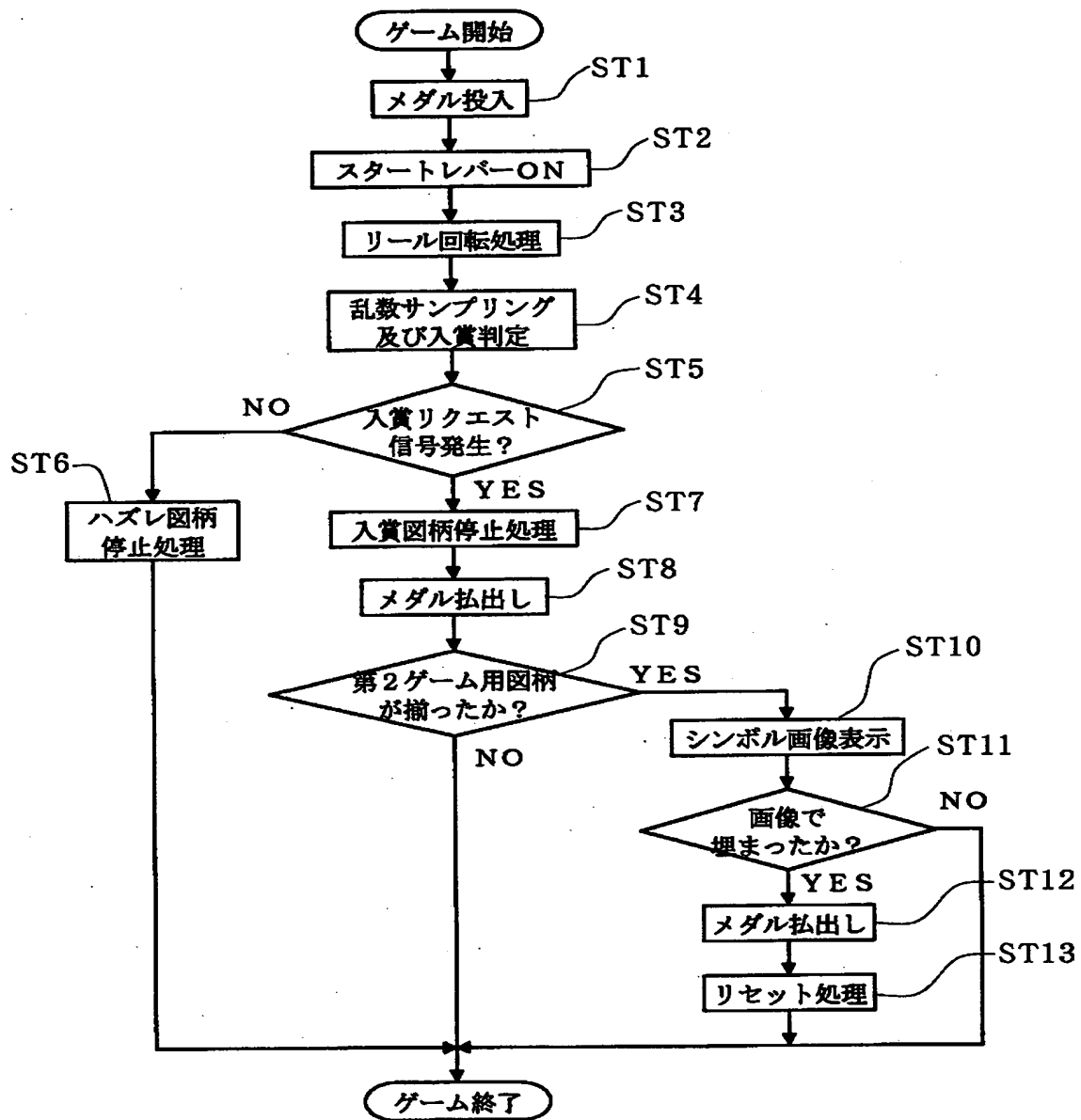
【図 4】

FIG. 4



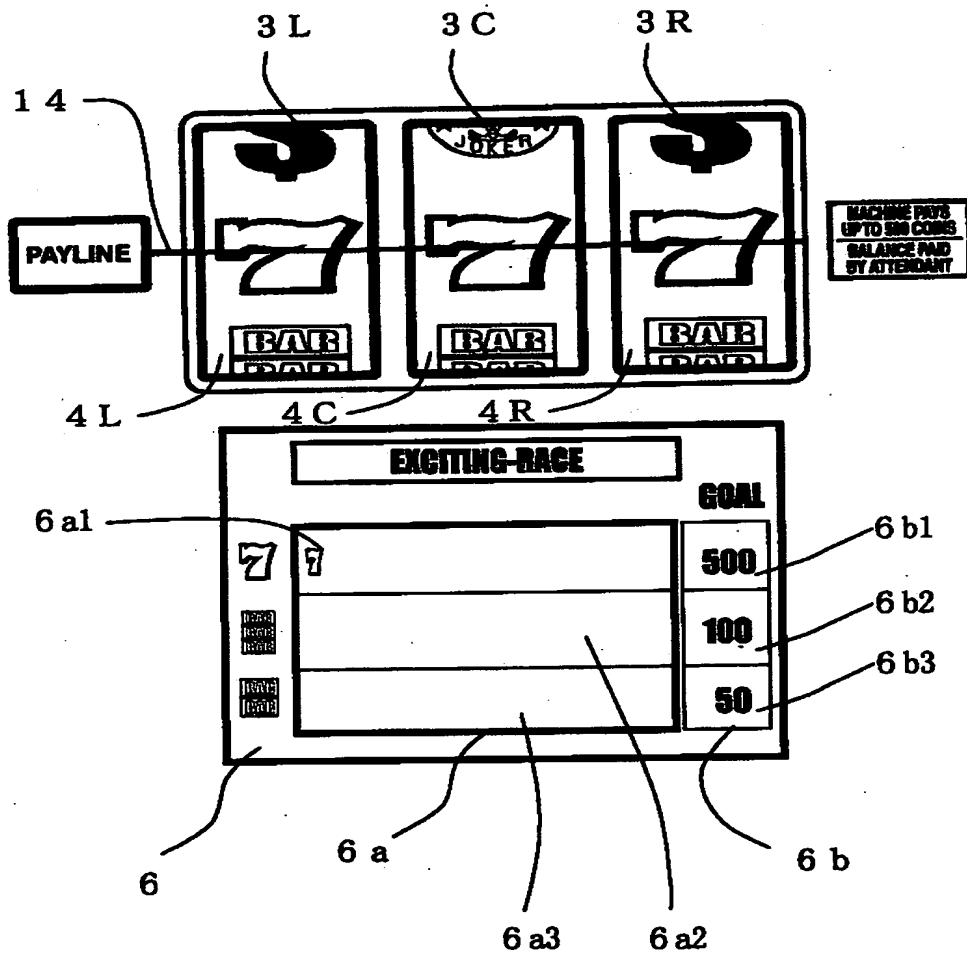
【図5】

FIG.5



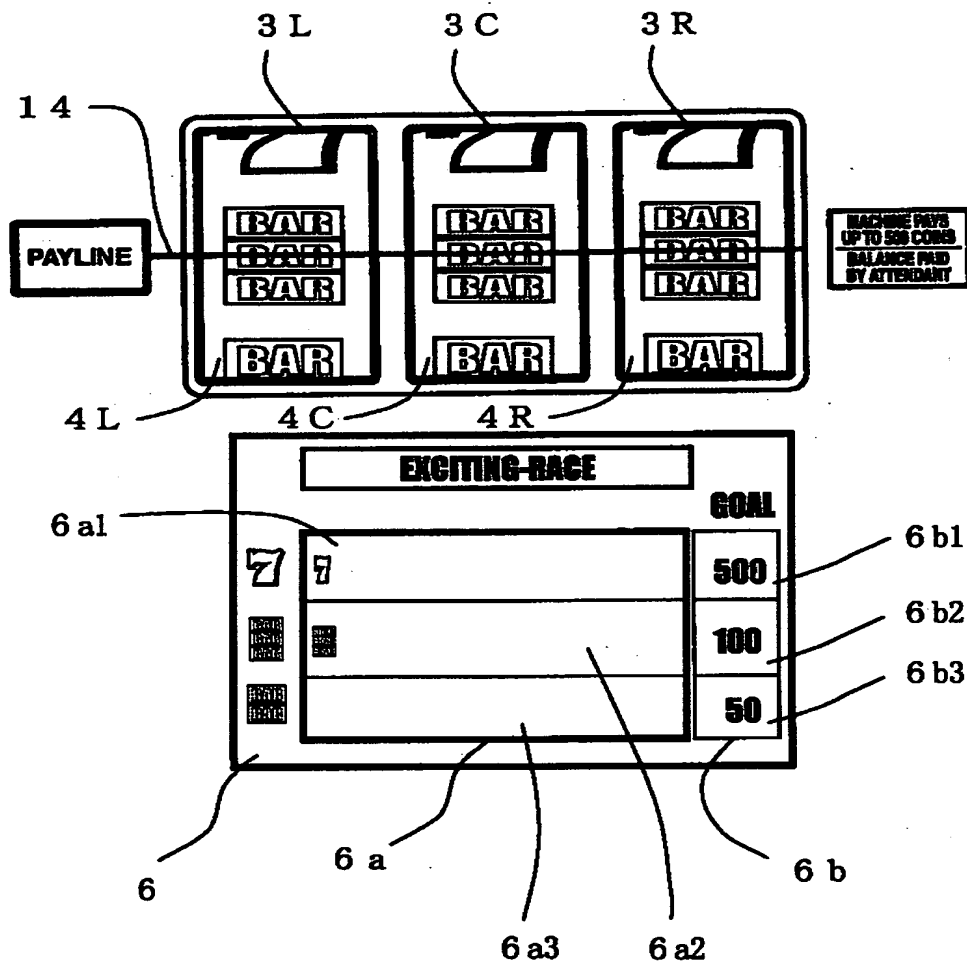
【図 6】

FIG.6



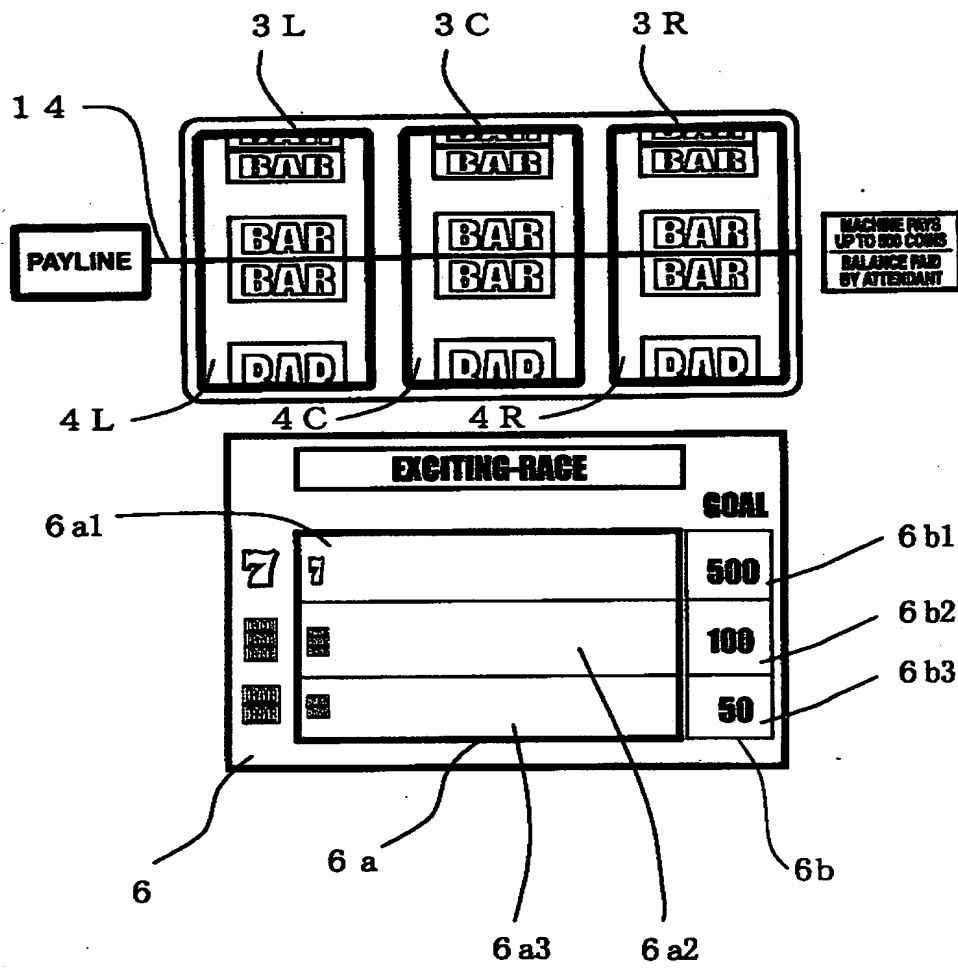
【図 7】

FIG.7



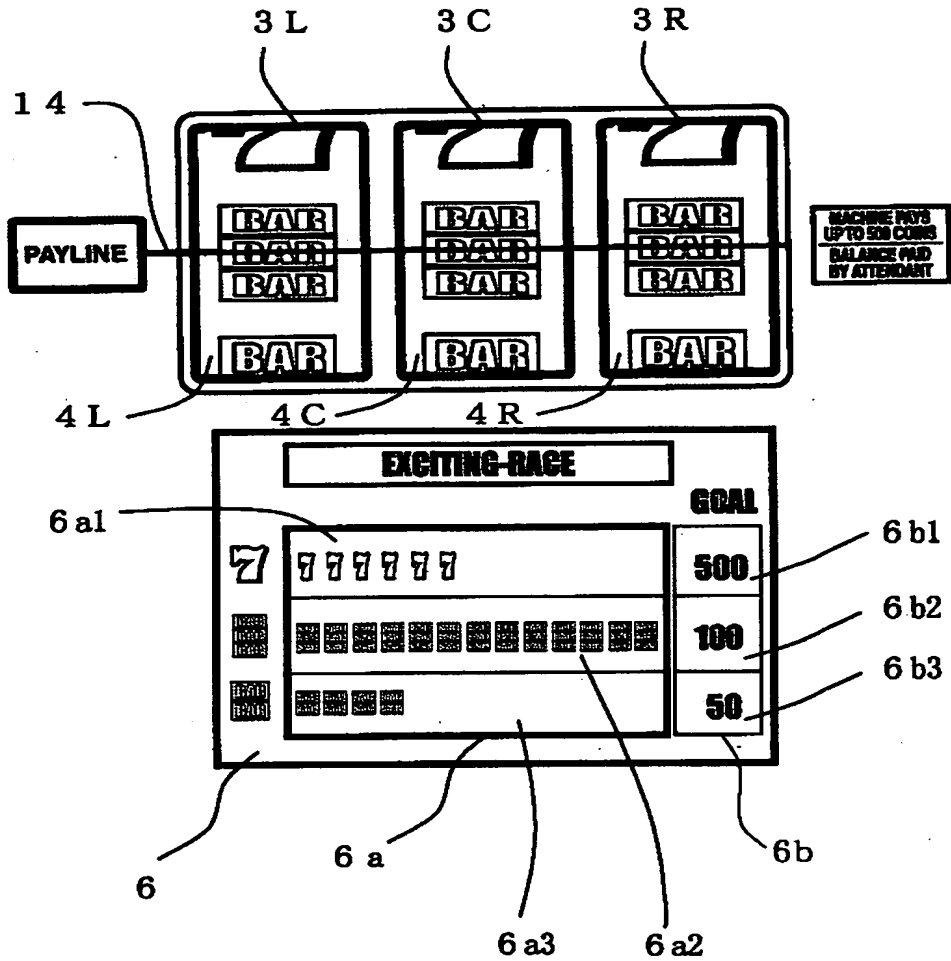
【図 8】

FIG.8



【図 9】

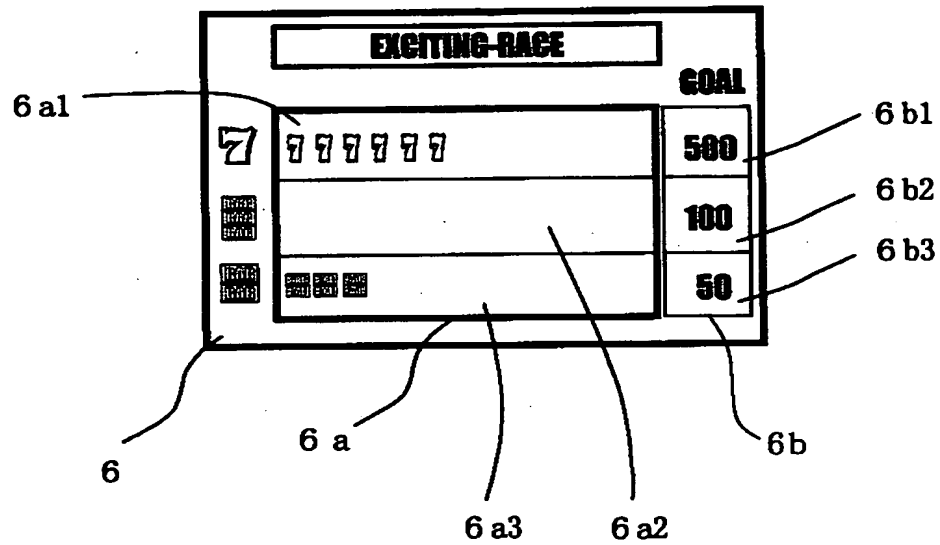
FIG.9



【図 10】

FIG.10

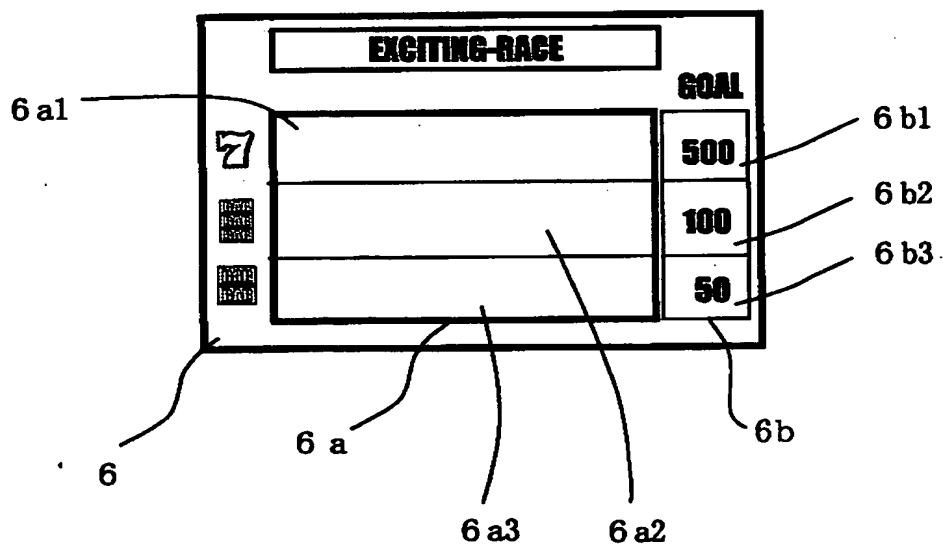
個別消去方式



【図 11】

FIG.11

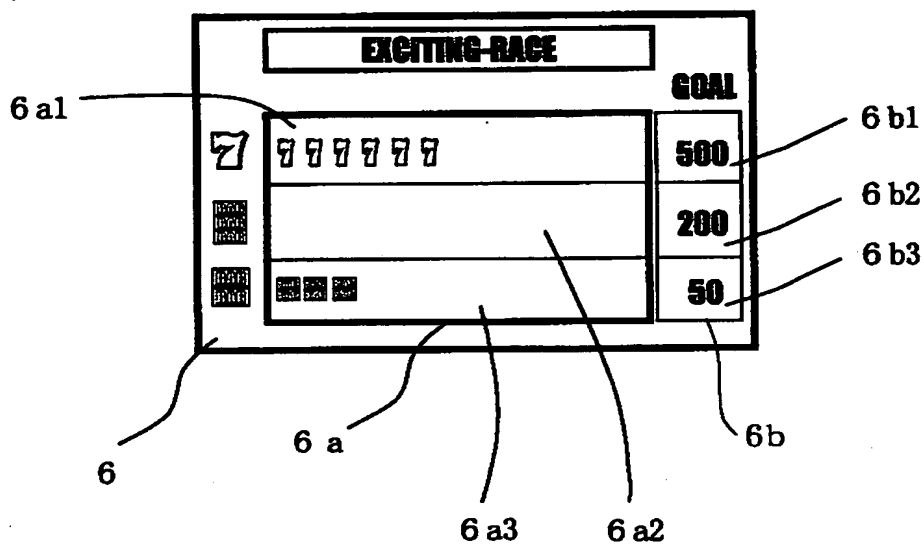
全消去方式



【図 12】

FIG.12

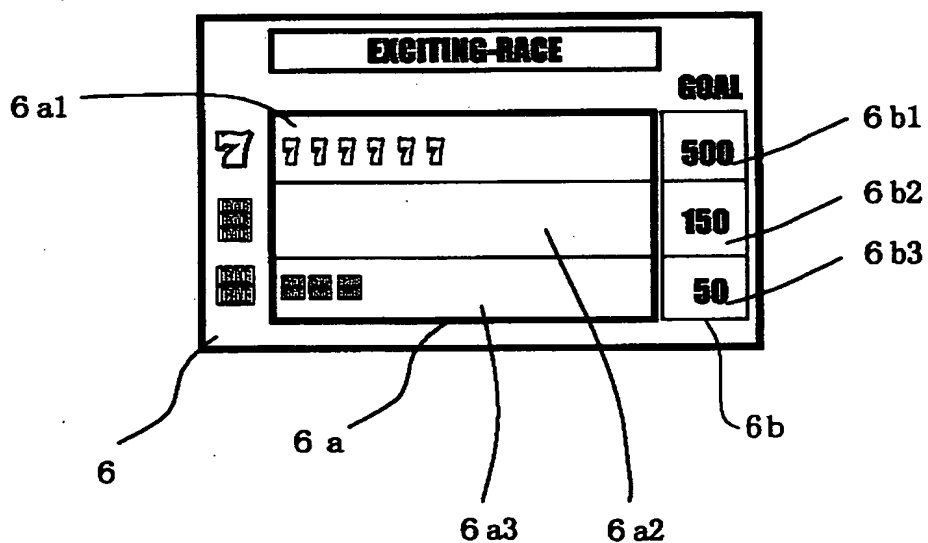
倍配当方式



【図 13】

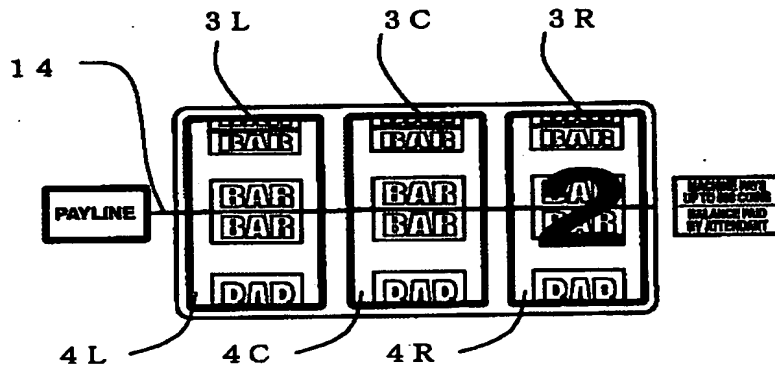
FIG.13

加算配当方式



【図 14】

FIG.14



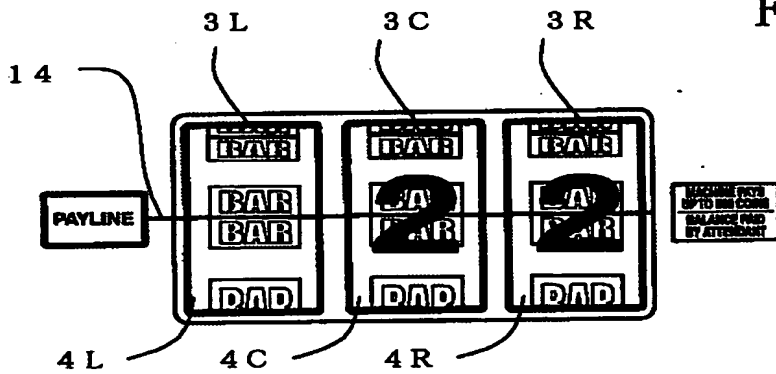
画像表示数：2



6a3

【図 15】

FIG.15



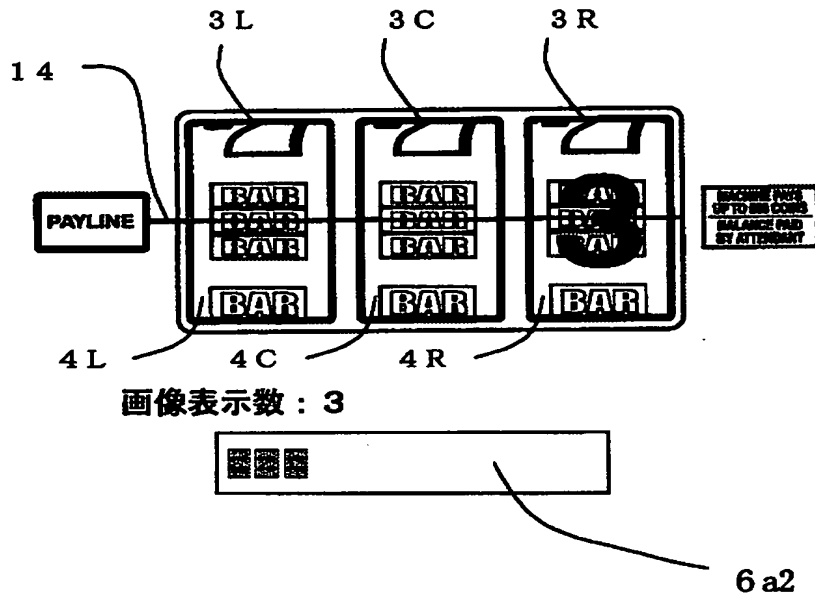
画像表示数：4



6a3

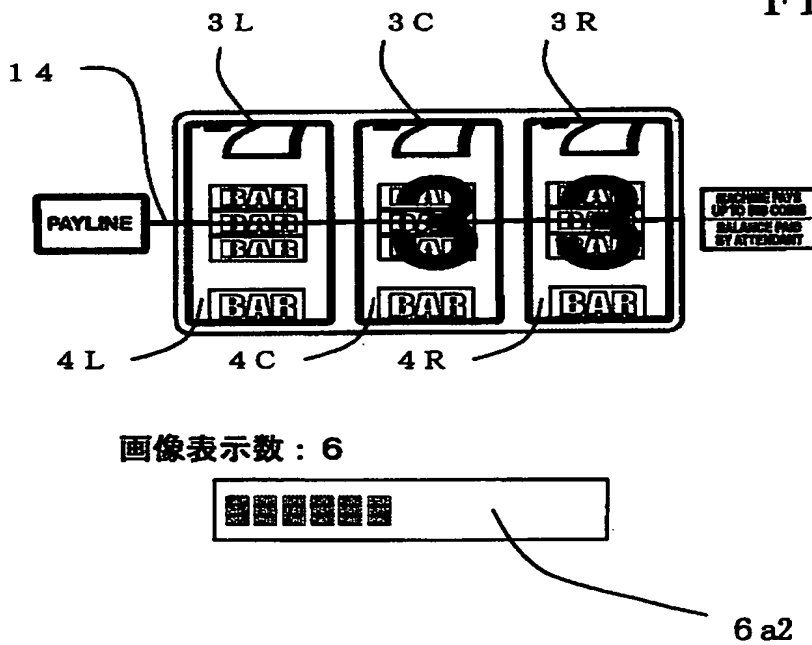
【図 16】

FIG.16



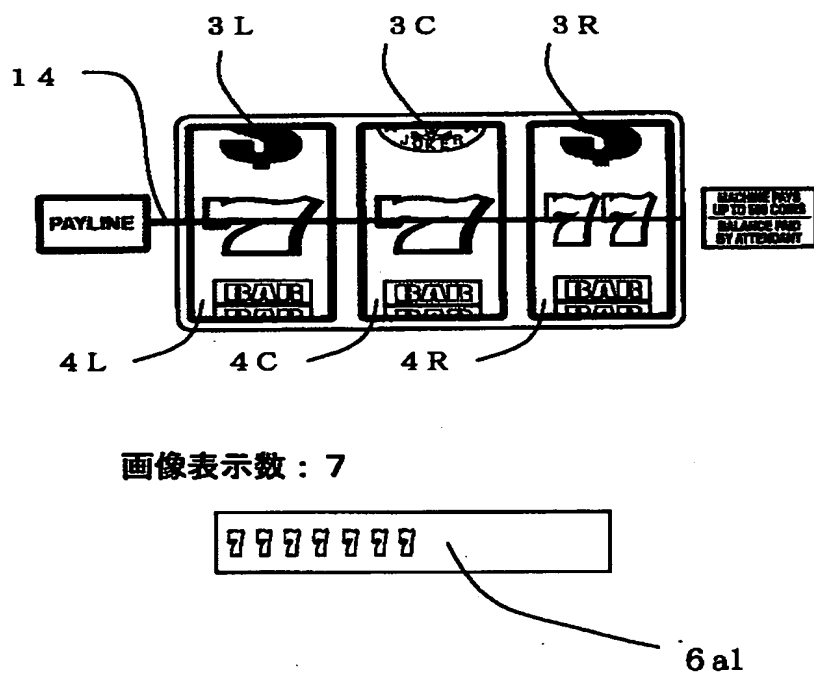
【図 17】

FIG.17



【図 18】

FIG.18



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 遊技に必要な図柄を表示する可変表示装置による通常遊技とは別の二次遊技を行うことにより遊技者の利益獲得の幅を広げると共に、通常遊技が入賞した場合の入賞態様に応じて二次遊技を変化させることにより、通常遊技の入賞を狙うときの緊張感を高め、更に次のゲームへの期待感を与えることができるような遊技機を提供する。

【解決手段】 遊技機 1 は、遊技に必要な複数の図柄を可変表示する可変表示装置 4 L, 4 C, 4 R と、可変表示装置の可変表示を制御する制御手段と、任意の画像を表示可能な表示器 6 とを具備する。この表示器 6 に表示される画像は、可変表示装置 4 L, 4 C, 4 R による通常の遊技とは別の二次遊技に必要な表示であり、可変表示装置 4 L, 4 C, 4 R における通常の遊技の結果が所定の入賞態様となったときに表示される。

【選択図】 図 3

【書類名】 職権訂正データ
【訂正書類】 特許願

<認定情報・付加情報>

【特許出願人】
【識別番号】 593075142
【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5
【氏名又は名称】 アルゼ株式会社
【代理人】 申請人
【識別番号】 100081477
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町 1 丁目 3 番地 坂栄ビル
2 階 堀国際特許事務所
【氏名又は名称】 堀 進
【選任した代理人】
【識別番号】 100079522
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町 1 丁目 3 番地 坂栄ビル
2 階 堀国際特許事務所
【氏名又は名称】 堀 和子

【書類名】 出願人名義変更届（一般承継）

【提出日】 平成10年 7月23日

【あて先】 特許庁長官殿

【事件の表示】

【出願番号】 平成10年特許願第104621号

【承継人】

【住所又は居所】 東京都港区高輪3丁目22番9号

【氏名又は名称】 ユニバーサルテクノス株式会社

【代表者】 岡田 和生

【承継人代理人】

【識別番号】 100081477

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 進

【連絡先】 03-5296-7448

【承継人代理人】

【識別番号】 100079522

【弁理士】

【氏名又は名称】 堀 和子

【提出物件の目録】

【物件名】 閉鎖事項全部証明書 2

【包括委任状番号】 9305085

閉鎖事項全部証明書

19813800410



東京都港区高輪三丁目2番9号
ユニバーサル販売株式会社

会社番号 030513

商号	ユニバーサル販売株式会社		19813800500
本店	東京都中央区日本橋堀留町一丁目7番7号ユニバーサルビル		
	東京都港区高輪三丁目2番9号	平成 5年 7月 1日移転	
公告をする方法	官報に掲載する		
会社成立の年月日	昭和48年6月26日		
目的	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊技機器の試験研究、企画、開発、製造・販売および輸出入 2. 遊技機器の試験研究、企画、開発、製造・販売および輸出入 3. 音響機器の製造・販売および輸出入 4. ゲーム用装置の試験研究、企画、開発、製造・販売および経営 5. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発及び製造・販売 6. 電子応用機器関連のソフトウェアの研究、企画、開発及び製造・販売 7. オーディオディスク、ビデオディスクの企画、開発及び製造・販売 8. 金属工作機械の製造および販売 9. 工作機械部品の加工・組立 10. 機械器具部品の加工・組立 11. 楽器の製造・販売 12. 電化製品の製造・販売 13. 上記各号に関する古物品の販売 14. 商標権、著作権、および特許権等の許諾 15. 不動産の管理および賃貸 16. 日用品雑貨の販売および輸出入 17. オリジナルグッズの通信販売 18. 飲食店の経営 19. 上記各号に付帯する一切の事業 		
額面株式1株の金額	金500円		
発行する株式の総数	65万9000株		
発行済株式の総数 並びに種類及び数	発行済株式の総数 16万4750株		
資本の額	金4億6050万円		
株式の譲渡制限に関する規定	当会社の株式を譲渡するには取締役会の承認を受けなければならない。		

整理番号 X268640

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

1/3

東京都港区高輪三丁目22番9号
ユニバーサル販売株式会社

会社番号 030513

役員に関する事項	取締役 岡田 和 生	平成 8年 6月28日重任
	取締役 岡田 知 裕	平成 8年 6月28日重任
	取締役 横 塚 ヒ ロ 子	平成 8年 6月28日重任
	取締役 飯 塚 克 己	平成 8年 6月28日就任
	取締役 後 藤 幸 一	平成 8年 6月28日就任
	取締役 永 谷 慎 一	平成 9年 6月27日就任
	取締役 桑 博 義	平成 9年 6月27日就任
	神奈川県鎌倉市腰越一丁目3番13号 代表取締役 岡田 和 生	平成 8年 6月28日重任
	東京都品川区東品川二丁目3番15-807号 代表取締役 岡田 和 生	平成10年 3月16日住所 移転
		平成10年 3月18日登記
	監査役 横 山 定 石	平成 9年 6月27日就任
	監査役 湖 上 正 隆	平成 9年 6月27日就任
	監査役 江 原 均	平成 9年 6月27日就任
支 店	1 東京都港区高輪三丁目22番9号	

整理番号 ×268640

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

2/3

東京都港区高輪三丁目22番9号
ユニバーサル販売株式会社

会社番号 030513

登記記録に関する 事項	平成元年法律省令第15号附則第3項の規定により 平成 9年 9月 4日移記
	平成10年4月1日東京都港区高輪三丁目22番9号ユニバーサルテクノス株式会社 に合併し解散 平成10年 4月 1日登記 平成10年 4月 1日閉鎖

これは登記簿に記載されている閉鎖された事項の全部であることを証明した書面である。

平成10年 7月 1日
東京法務局港出張所
登記官

寺 田 龍



整理番号 ×268640

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

3/3

閉鎖事項全部証明書

4

東京都港区高輪三丁目22番9号
アルゼ株式会社

会社番号 030506

商号	ユニバーサルテクノス株式会社	
	アルゼ株式会社	平成10年 4月 1日登記
本店	東京都港区高輪三丁目22番9号	
公告をする方法	官報に掲載してする。	
会社成立の年月日	昭和54年12月10日	
目的	1. 遊戯機械の試験研究、企画、開発、製造及び販売 2. 遊技機器の製造及び販売 3. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発、製造及び販売 4. 遊戯機械の国内外市場調査並びに技術指導 5. 遊戯機械に関する商標権、特許権及び著作権等の許諾業務 6. 前各号に附帯する一切の業務	
	1. コンピュータ・システムを利用した娯楽用・教育用 電子機器の製造、販売及び賃貸 2. 遊戯機器及び遊技機器の試験研究、企画、開発、 製造・販売及び輸出入 3. 遊戯機器及び遊技機器の国内外市場調査並びに技術指導 4. ゲーム用機器の試験研究、企画、開発及び経営 5. 電子応用機器関連のソフトウェアの研究、企画、開発 及び製造・販売 6. 音声・映像の収録機器・設備の企画、開発、製造及び販売 7. 楽器及び音響機器の製造、販売及び輸出入 8. 家庭用及び産業用電子自動機械の試験研究、企画、開発、 製造及び販売 9. 金属工作機械の製造・販売 10. 工作機械の加工・組立 11. 機械器具部品の加工・組立 12. 上記各号に関する古物品の販売 13. 特許権、商標権、著作権、著作権隣接権、ノウハウ及びその他の工業所 有権、知的所有権の取得、利用の開発、使用許諾、譲渡及びこれらの仲介 14. オリジナルグッズの通信販売 15. 上記各号に付帯する一切の事業 平成10年 4月 1日登記	
額面株式1株の金額	金50円	
一単位の株式の数	1000株	

整理番号 マ268642

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

1/3

東京都港区高輪三丁目22番9号
アルゼ株式会社

会社番号 030506

発行する株式の総数	360万株	
	659万株	
		平成10年 4月 1日登記
発行済株式の総数並びに種類及び数	発行済株式の総数 90万株	
	発行済株式の総数 164万7500株	
		平成10年 4月 1日登記
資本の額	金4500万円	
	金4億6050万円	
		平成10年 4月 1日登記
株式の譲渡制限に関する規定	当会社の株式を譲渡するには取締役会の承認を受けなければならない。	
役員に関する事項	取締役 岡田 和 生	平成 8年 5月24日重任
	取締役 岡田 知 裕	平成 9年 3月26日就任
	取締役 後 藤 幸 一	平成 9年 4月25日就任
	取締役 横 塚 ヒ ロ 子	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
	取締役 飯 塚 克 己	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
	取締役 桑 博 義	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記

整理番号 マ268642

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

2/3

東京都港区高輪三丁目2番9号
アルゼ株式会社

会社番号 030506

	神奈川県鎌倉市腰越一丁目3番13号 代表取締役 岡田 和 生	平成 8年 5月24日重任
	東京都品川区東品川二丁目3番15-807号 代表取締役 岡田 和 生	平成10年 3月16日住所 移転
		平成10年 3月18日登記
	監査役 横 塚 ヒ ロ 子	平成 9年 3月26日就任
		平成10年 4月 1日辞任
		平成10年 4月 1日登記
	監査役 横 山 定 石	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
	監査役 岡 上 正 隆	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
	監査役 江 原 均	平成10年 4月 1日合併 による就任
		平成10年 4月 1日登記
吸収合併	東京都港区高輪三丁目2番9号ユニバーサル販売株式会社を合併 平成10年 4月 1日登記	
登記記録に関する 事項	平成元年法務省令第15号附則第3項の規定により 平成 9年 9月 4日移記	
	平成10年4月1日東京都江東区有明三丁目1番地25に本店移転 平成10年 4月22日登記 平成10年 4月22日閉鎖	

これは登記簿に記載されている閉鎖された事項の全部であることを証明した書面である。

平成10年 7月 1日
東京法務局港出張所
登記官

寺 田 龍



整理番号 マ268642

* 下線のあるものは抹消事項であることを示す。

3/3

【書類名】 職権訂正データ
【訂正書類】 出願人名義変更届（一般承継）

<認定情報・付加情報>

【承継人】
【識別番号】 598114343
【住所又は居所】 東京都港区高輪3丁目22番9号
【氏名又は名称】 ユニバーサルテクノス株式会社
【承継人代理人】 申請人
【識別番号】 100081477
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル
2階 堀国際特許事務所
【氏名又は名称】 堀 進
【承継人代理人】 申請人
【識別番号】 100079522
【住所又は居所】 東京都千代田区神田須田町1丁目3番地 坂栄ビル
2階 堀国際特許事務所
【氏名又は名称】 堀 和子
【提出された物件の記事】
【提出物件名】 閉鎖事項全部証明書 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [593075142]

1. 変更年月日 1998年 4月 8日
[変更理由] 名称変更
住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25
氏 名 アルゼ株式会社
2. 変更年月日 1998年 7月10日
[変更理由] 名称変更
住 所 東京都港区高輪3丁目22番9号
氏 名 ユニバーサル販売株式会社

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [598114343]

1. 変更年月日 1998年 7月17日
[変更理由] 新規登録
住 所 東京都港区高輪3丁目22番9号
氏 名 ユニバーサルテクノス株式会社
2. 変更年月日 1998年10月21日
[変更理由] 名称変更
住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25
氏 名 アルゼ株式会社
3. 変更年月日 1998年10月21日
[変更理由] 識別番号の統合による抹消
[統合先識別番号] 598098526
住 所 東京都江東区有明3丁目1番地25
氏 名 アルゼ株式会社